Communication - Année 2

En deuxième année, l'option Communication propose un enseignement commun animé par des représentants des trois ateliers (Communication graphique, Didactique visuelle, Illustration). Avant toute spécialisation, l'objectif est de donner à l'étudiant des éléments d'appréciation comme d'usage des pratiques mises en place dans nos domaines.
Cela signifie aussi une immersion totale et un travail d'apprentissage qui prend en compte les spécificités des trois disciplines. L'ouverture que représente cette transversalité au sein de l'option est à considérer dans sa richesse et dans sa complémentarité : chaque apprentissage nourrit l'autre, chaque atelier, en développant des logiques propres à ses domaines, ouvre des perspectives, des façons de traiter un problème posé et par là améliore le point de vue de l'étudiant, augmente son périmètre prospectif et créatif.
C'est pourquoi, quel que soit le choix final d'atelier, il nous semble bon d'insister sur la complémentarité des cours dispensés comme de leur caractère obligatoire.
À l'issue de cette année, au vu des travaux présentés et après un dialogue avec les responsables des formations, les étudiants sont orientés vers l'un des trois ateliers.

CARNETS D'ENQUÊTE

Olivier-Marc NADEL - *Cours obligatoire*
Semestre 3 - Selon calendrier

Le projet de ce workshop est d'aller, sur une journée, dans une entreprise de Strasbourg, afin d'y recueillir des informations dessinées, écrites, filmées. Ces croquis, ces notes, saisis sur le vif, devront témoigner d'un regard, d'un propos sur le monde du travail. Cette séance sur le terrain sera prolongée par une demi-journée en atelier. Chaque étudiant devra, dans l'urgence, à partir de sa collecte de documents, concevoir et réaliser une prémaquette témoignant d'une perception particulière et originale. Quelques séances supplémentaires permettront de travailler le graphisme, la typographie, la reliure afin de pousser et de finaliser l'objet.

Références bibliographiques : Peter Beard, numéro 67, Cnp ; *Souvenirs d'un voyage dans le Maroc*, Eugène Delacroix, Gallimard ; *Les Carnets de Léonard de Vinci*, Tome 1, Gallimard
Mode d'évaluation : Contrôle continu et présentation

DESIGN GRAPHIQUE ÉDITORIAL

Jérôme SAINT-LOUBERT BIÉ
Cours obligatoire, par demi groupes - Jeudi 9h30 - 12h30 (Une semaine sur deux en alternance) - Bâtiment Annexe, Communication graphique (14)

Pouvoir concevoir un objet éditorial (imprimé ou électronique) dont la forme soit pensée avec le contenu, acquérir des connaissances de mise en page et une méthodologie, savoir questionner les choix liés à la mise en forme d'une publication.
Comment les formats, les supports, les choix techniques sont déterminants dans la conception d'une publication ? Nous essayerons de voir comment la mise en page, les choix typographiques, de couleurs, de matériaux, la hiérarchie de l'information, le traitement de l'iconographie, les rapports images/textes peuvent pleinement participer au propos.
Les relations entre publication imprimée et publication électronique seront largement abordées.



Au premier semestre, les étudiants devront réaliser individuellement un projet de publication dans une version imprimée et une version écran à partir d'un sujet qui leur sera proposé. Au second semestre, les étudiants travailleront en petits groupes sur un projet de publication dont le sujet sera proposé et suivi conjointement avec Salomé Risler dans le cadre de son cours Graphisme en pratique, et dont la couverture fera l'objet d'une réalisation en atelier de sérigraphie avec Bernard Bleny et Olivier Beiger. Le travail de reliure sera suivi par Ju-Young Kim de l'atelier Livre et celui d'impression numérique par Pierre Speich de l'atelier Numérique.

Références bibliographiques : Damien Gautier et Claire Gautier, *Mise en page(s), etc.*, Pyramyd ; Marin Dacos et Pierre Mounier, *L'édition électronique*, La Découverte
Mode d'évaluation : Continue et complétée par le bilan semestriel. Seront pris en compte : assiduité, participation au cours, qualité des recherches et des réalisations.

ILLUSTRATION ET SON CONTEXTE

Guillaume DÉGÉ - *Cours obligatoire*
Vendredi 14h - 16h - Salle précisée à la rentrée

Illustration métaphysique, absurde, sans objet, littéraire, populaire, académique, pour enfant, marginale, efficace, inconséquente, sérieuse, triste, molle, en couleurs, au crayon , au pinceau, numérique, idiote, spontanée, religieuse, commerciale, idéologique, utile, agréable, prétentieuse, imprévisible, baroque, timide ,lyrique, classique.
Et tout cela en partant d'un corpus de textes anciens et modernes, associés à l'espace d'une page, qu'elle soit blanche ou numérique.

Mode d'évaluation : rendus d'exercices

LE PERSONNAGE, OU COMMENT HABITER UNE HISTOIRE

FINZO - *Atelier - Jeudi 14h - 16h*
Salle précisée à la rentrée

Prises de notes graphiques (dessin ou photo) en vue de développer une situation donnée. Étude de la gestuelle, du mouvement, de l'expression d'un modèle dans cette situation. Prises de notes textuelles d'après des séances de projection ou des livres. Les exercices proposés seront autant de problématiques rencontrées dans l'élaboration d'une séquence narrative. Exploitation des notes en vue de la réalisation de sketches, ou de courts récits en images.

Références bibliographiques : C. Heinrich, *Le personnage*, L'Iconograf ; Scott McCloud, *L'art invisible*, Delcourt.
Mode d'évaluation : Présentation des travaux

VERS LE RÉCIT GRAPHIQUE

Joseph GRIESMAR (Béhé)
Cours obligatoire - Jeudi 16h - 18h
Bâtiment Annexe, RDC Conférence (05)

Qu'est-ce que l'image narrative avec ses nombreuses frontières et passerelles. Pratique (BD et story-board) Approche des problématiques élémentaires de la narration en images séquentielles. Exercices de mise en scène avec corrigés collectifs à la palette graphique.
Les supports de réalisation peuvent être multiples : BD, vidéo, dessin animé, site internet, narration interactive...

Références bibliographiques : François Truffaut, *Hichcock-Truffaut* Gallimard ; Scott Mc Cloud, *L'art invisible, Vertige Graphic* ; Collectif, *Le scénario de BD*, L'iconograf ; Will Eisner, Eric Gratien, *Le récit graphique*, Vertige Graphic.
Méthode d'évaluation : Évaluation sur travaux commentés collectivement.



GRAPHISME EN PRATIQUE

Salomé RISLER - *Atelier*

Jeudi 8h 30 - 10h 30 - Bâtiment Annexe, Laboratoire, Atelier Numérique 2

Le travail sera organisé autour de différentes thématiques abordées durant le cours, sous forme d'exercices à réaliser dans un temps donné, afin de mettre en pratique les informations théoriques. Nous veillerons également à ce que chacun soit à même de manipuler correctement les outils numériques de dessin, de mise en page et de retouche d'image (Illustrator, InDesign et Photoshop). Pour cela, une partie des sujets sera réalisée en collaboration avec Michel Ravey et Pierre Speich à l'Atelier numérique de l'Ecole, afin que théorie, pratique et technique puissent avancer de concert.
Au second semestre, les étudiants travailleront en petits groupes sur un projet de publication dont le sujet sera proposé et suivi conjointement avec Jérôme Saint-Loubert Bié dans le cadre de son cours « Design graphique éditorial » et dont la couverture fera l'objet d'une réalisation en atelier de sérigraphie avec Bernard Blenny et Olivier Beiger.

Mode d'évaluation : Présentation des travaux (évaluation continue).

JEUX DE MAINS...

Charlet DENNER - *Cours obligatoire*

Vendredi 9h - 12h 30 - Bâtiment Annexe, Didactique visuelle (20) (selon calendrier)

Game design de jeux pour un trailer tactile. Concevoir un jeu vidéo didactique tactile prenant racine dans l'un des champs suivants : culture, éducation, information, pour en réaliser la bande annonce vidéo (trailer).Explorer, documenter, analyser un champ d'étude (culture, éducation, communication) pour y déterminer un propos de médiation didactique. S'approprier la classification du gameplay du jeu vidéo et des jeux interactifs conventionnels dans le but d'y repérer ou détourner celui qui inspirera la grammaire tactile du jeu à imaginer. Concevoir le scénario interactif tactile et le game design général simplifié du jeu. Explorer et analyser les principales mécaniques de construction du trailer de jeu vidéo pour concevoir et réaliser le format vidéo de communication du jeu. Evaluation et interprétation visuelle préalable d'œuvres et produits ludiques à dimension documentaire et didactique. Analyse critique d'interfaces et de gameplay de jeux interactifs. Pratique et mise à jour d'un outil d'évaluation éditorial et ergonomique. Pratique de conception en game design et scénario du jeu. Etude de trailers et pratique de conception en scénario et réalisation d'un petit format de communication vidéo du type trailer.

Références bibliographiques : Roger Caillois, *Les jeux et les hommes*, Gallimard ; Alain et Frédéric Le Diberder, *L'univers des jeux vidéos, La découverte* ; Julian Alvarez et Damien Djaouti, *Introduction au Serious game*, Questions théoriques

Mode d'évaluation : Contrôle continu et évaluation des réalisations des groupes de projets.

TACTIQUES DIDACTIQUES

Olivier PONCER - *Cours obligatoire.*

Vendredi 9h - 12h30 - Bâtiment Annexe, Didactique visuelle (20) (Groupe A et B en alternance, selon calendrier)

L'enjeu de ce cours est de donner, en quelques exercices, un aperçu de la nature et de la diversité des pratiques





de l'atelier de didactique visuelle.
Ces exercices, dans des contextes et pour des publics variés, déclineront différents processus et stratégies d'apprentissages exemplaires.

Références bibliographiques : Malofiej 20, *international infographics awards, Capitulo Espanol de la Society of Newspaper Desing*, Index Book, 2012 ; Hervé This, *Casseroles et éprouvettes*, Belin, Pour la science ; Site internet des émissions de Daniel Mermet sur France Inter : *Là-bas si j'y suis*, *<http://www.la-bas.org>* Emission *Grand'Art* d'Hector Obalk sur Arte *<http://www.arte.tv/fr/2469020.html>*
Méthode d'enseignement : Réalisation de deux à trois projets, nourris des références présentées en cours, et de la documentation collectée par chaque étudiant.
Mode d'évaluation : Assiduité, implication et qualité des réalisations.

APPROCHE EXPÉRIMENTALE DE L'IMAGE NARRATIVE

Alain BARTMANN - *Cours obligatoire (deux groupes en alternance) - Module, Atelier*
Vendredi 14h - 18h - Bâtiment principal (33)

Etude expérimentale, comparative, et pratique, des constituantes de l'entité narrative. Invention de créatures fantastiques, de personnages humoristiques, hauts en couleur, habités par une vie psychologique tangible, et mis en scène dans des situations inattendues, contrastées, paradoxales et ludiques. Création d'histoires muettes, imaginées sans texte.

Mode d'évaluation : Évaluation des progrès sur présentation des travaux.
Langue d'enseignement : Français (Allemand ou Anglais avec les étudiants étrangers).

ITINÉRANCE

Olivier-Marc NADEL
Atelier - Semestre 4 (Selon calendrier)

Il s'agit d'interroger et de raconter votre itinéraire singulier, ce qui fait que vous avez choisi une orientation vers des études artistiques. Vous devrez décrire vos rêves, vos ambitions, les petits déclics, les évènements décisifs de votre histoire, les rencontres, les hasards, les lectures. Expliquer ce qui fonde votre engagement, votre vocation. Séances de recherche et story-board en atelier. Suivi maquette et rendu final.

Mode d'évaluation : Contrôle continu et présentation des travaux.

E-PORTFOLIO

Olivier PONCER, Michel RAVEY
Cours obligatoire - Semestre 4
Vendredi 9h - 12h 30 - Bâtiment Annexe, Didactique visuelle (20) (selon calendrier)

Dans le cadre du cours Tactiques didactiques, les étudiants construiront une rubrique du site de l'atelier de Didactique visuelle, afin de présenter leurs différentes réalisations en réponse à une même proposition. La réalisation de ce e-Portfolio permettra aux étudiants d'année 2 d'aborder pas à pas les différentes étapes de mise en ligne de leurs travaux : de la prise de vue des documents à la résolution des questions touchant au rubriquage et à l'ergonomie de consultation (cf. description du cursus « Chaîne graphique »)

Méthode d'enseignement : Création d'un projet collectif associée à une formation aux technologies du Web.
Mode d'évaluation : Assiduité, implication et qualité des réalisations.

ABOUT THE NATURE OF THE CINEMATIC IMAGE

Annie LATIMIER - *Mercredi de 13h 14h30 (groupe A) / 14h30 - 16h (groupe B) Bâtiment principal (31)*

The course offers an introduction to film analysis through the history and analysis of a number of cinematic forms. We will look into the questions of cinematic realism, film structure, narration, cinematic codes, and sound/image relations. A particular emphasis will be placed on contextualisation: forms, movements and theories will be related to the period of their making, their social and artistic background, and their technical circumstances when necessary. We will consider a wide range of periods, and focus mainly on authored films and national cinemas rather than globalized mainstream productions. The course aims at helping students to develop critical viewing skills and acquire a specialized vocabulary about sound and image.

Mode d'évaluation : 1st semester : regular attendance and active participation to class discussions ; 2nd semester : individual presentations

Langue d'enseignement : English

PERFECTIONNEMENT PRISE DE VUE : DU SYSTÈME D AU PROFESSIONALISME

Camille BONNEFOI - *Cours obligatoire cursus « Chaîne Graphique ». Semestres 3 & 5 Rattrapage possible le vendredi du 12 au 26 octobre - Mardi 14h - 17h Jeudi 14h - 17h (Une fois par mois) (Dates à préciser) - Bâtiment Annexe, Atelier Photo (31-32)*

Rappel des notions de base de la prise de vue dont celle, fondamentale, de cadrage. Découverte du matériel professionnel disponible à l'atelier et réalisation de trois prises de vue en groupe. Trucs et astuces pour se faire un studio chez soi. L'objectif est de devenir autonome pour photographier son propre travail en vue de réaliser un book papier ou web. Exercices pratiques en studio.

Prérequis : Initiation Photo numérique et/ou une maitrise basique de l'appareil photo.

Méthode d'évaluation : A partir d'un projet finalisé par une impression en sérigraphie, en numérique, ou, idéalement, par l'édition d'un book papier ou web. Dans les évaluations d'options ou de plate-forme si un sujet général a été donné par un PEA. D'après un travail personnel en suivi de projet dans un des «Ateliers Associés».

LE DÉTOURAGE… SANS DÉTOUR…

Olivier BEIGER - *Cours obligatoire - Ce cours est couplé avec « Chromie : Mode d'emploi » - Semestres 3 et 5 - Les dates seront communiquées par affichage ou intégrées dans les plannings des options.*

Utilisation des différents raccourcis claviers ; Description des outils de sélection : lasso, le mode masque, les couches Alpha, l'utilisation d'une couche CMJ ou N comme couche Alpha, les filtres… ; Description des outils de détourage ; Utilisation des couches Alpha, des masques de réglages ; Exercices dirigés Cours théorique et pratique par groupe de 11 étudiants.

Mode d'évaluation : Globalement pour un cursus complet finalisé par une impression en sérigraphie ou en numérique, ou une édition en livre ou en web. Dans les évaluations d'options si un sujet général a été donné. D'après un travail personnel en suivi de projet dans un des ateliers du Plateau. L'obtention des crédits est conditionnée par la présence et les réalisations demandées dans les cours du cursus.



CHROMIE : MODE D'EMPLOI

Camille BONNEFOI - *Cours obligatoire cursus « Chaîne Graphique » - Ce cours est couplé avec « Le détourage… sans détour… » Les dates seront communiquées par affichage : 11 étudiants maximum - Semestres 3 à 6 - Mardi 14h - 17h / Jeudi 14h - 17h (une fois par mois, dates à préciser) Bâtiment principal, Atelier Numérique 1 (19)*

L'image numérique, qu'elle provienne d'un appareil photographique ou d'un scanner doit être travaillée un minimum pour que son édition papier ou web soit correcte. Qu'est ce que la balance des blancs les Masques de fusion, les Niveaux et Courbes dans PHOTOSHOP, autant de questions simples mais fondamentales dans le travail de l'image. Ce cours permettra de maîtriser les outils de bases de la Chromie. Associé au cours de Détourage sans détour (cf Plateau Prépresse Impression Edition) il permettra d'entrer dans la finesse de la retouche de l'image.

Prérequis : Initiations Année 1 photo - Typon 1 et 2 - PAO 1, 2 & 3
Références bibliographiques : *<http://gutenberg1point5.canalblog.com/archives/__sommaire__/index.html>*
Mode d'évaluation : À partir d'un projet finalisé par une impression en sérigraphie, en numérique, ou, idéalement, par l'édition d'un book papier ou web. Dans les évaluations d'options ou de plate-forme si un sujet général a été donné par un professeur. D'après un travail personnel en suivi de projet dans un des « Ateliers associés ».

LA CROISIÈRE DES MINES

Bruno CARPENTIER - *Mardi 9h à 12h (groupe 1) / Mardi de 14h à 17h (groupe 2) Bâtiment principal (33)*

Elaborer par des moyens visuels les diverse propositions d'organisation d'ensemble d'un thème de travail.

- Analyse : repérage et collectage des éléments.
- Synthèse : mise au point des différentes possibilités d'angle d'approche (perception globale, perception par secteurs, relation entre ces perceptions).

Cours de dessin avec représentation en volume, grille de travail dessinée

Prérequis : Notions basiques de perspective : à 2 points, à 3 points.
Références bibliographiques : Arnould Moreaux, *Anatomie artistique de l'homme*, Maloine ; Jean-Claude Ludi, *La perspective «pas à pas»*, Dunod
Méthode d'enseignement et d'évaluation : Six missions de travail par étudiant. Réflexion par les notes dessinées (communication par le croquis) et par la mise au point d'une grille chronologique visuelle personnalisée, pour organiser et maîtriser la meilleure vision d'ensemble d'un projet à long terme (communication globale du projet). Réflexion par les croquis-maquettes (communication par le volume) et par la qualité de l'expression écrite et parlée (précision, concision, terminologie, pertinence) dans le cadre de cette méthodologie visuelle. Réflexion par la qualité de l'information visuelle (exigence et précision de l'observation et de l'imagination).
Langue d'enseignement : français, allemand et notions d'anglais.

VOIR AUSSI:

-

DESSIN DE PERCEPTION

-

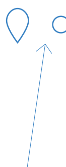
PERCEPTION DE COULEUR

-

LABORATOIRE DE DESSIN

-

Roger Dale
(cf. p. 311)



Communication

Enseignements transversaux - Années 3 à 5

PHOTOGRAPHIE QUELLE IMAGE POUR QUEL PROPOS !

Alain KAISER et Richard DECKER

Cours obligatoire - Tronc commun Année 3 Communication - Selon calendrier
Bâtiment Annexe, Atelier Photo (33)

Apprendre à collecter, comprendre, décliner, hiérarchiser et éditer les informations visuelles, pour mieux produire et transmettre. Développer la curiosité, le sens de l'observation, se construire un regard photographique. Approches théoriques et pratiques du monde de la photo informative à travers les grands thèmes du photojournalisme. Revoir les bases fondamentales de l'outil photographique, la perception de la lumière, les notions élémentaires de la photographie numérique. L'éclairage artificiel en studio autour d'une séance de prises de vues.

Méthode d'enseignement : Cours magistral, sur fond de projection d'images fixes ou animées. Cours théorique et pratique en atelier.
Mode d'évaluation : Contrôle continu, exercices semestriels à présenter.

MIROIR, MON BEAU MIROIR

Olivier DELOIGNON - *Cours obligatoire Tronc commun Année 3 Communication Ouvert aux autres étudiants sous réserve de places disponibles et sur inscription préalable en début d'année auprès de l'enseignant Prérequis : Connaissances en histoire générale de l'art et des styles. Mercredi 15h - 15h30*
Bâtiment Annexe, RDC Conférence (05)

A contrario de l'opinion générale qui suppose que les images numériques seraient possiblement plus manipulées et donc davantage "manipulantes" que les images plus anciennes, il s'agit, à la manière des Visual Studies, de développer par l'exemple le lien organique qui unit toute image à une forme de réalité iconographique partiellement fictionnelle. à l'écart de toute tradition disciplinaire exclusive, le cours souhaite interroger l'histoire et la culture visuelle contemporaine tout en fournissant des éléments clés de lecture et de compréhension du monde des images modernes et contemporaines. Il s'agit pour les étudiants de générer de nouvelles compétences en analyse, histoire et théorie de l'iconographie par l'acquisition d'une indépendance analytique et méthodologique directement applicable dans le processus de création personnel. Le cours est réalisé en partenariat avec Le Maillon, scène européenne, il est inscrit dans le cadre de l'axe de recherche Didactique tangible. Cours de 30 minutes en interaction avec les étudiants, hebdomadaire, indissociable du cours « D'encre et de lumière ».

Mode d'évaluation : Présence en cours. Travaux écrits et graphiques demandés en cours d'année.

D'ENCRE ET DE LUMIÈRE

Olivier DELOIGNON - *Cours obligatoire en Année 3 communication, ouvert aux autres étudiants sous réserve de places disponibles et sur inscription en début d'année Mercredi 15h30 -17h*
Bâtiment Annexe, RDC Conférence (05)

Histoire et analyse diachronique de l'image affichée européenne depuis Napoléon III jusqu'à la fin du premier conflit mondial. Le cours procède d'une incursion dans l'univers visuel placardé européen à l'époque de la formation des grands empires (territoriaux mais aussi économiques et politiques). Il porte sur l'étude d'exemples particuliers (artistes, écoles,